

## A LUDICIDADE COMO APOIO NO ENSINO E APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA

Franciele Siqueira<sup>1</sup>, Sheila Crisley de Assis<sup>2</sup>

O presente trabalho objetiva entender o que professores de matemática, atuantes em diferentes níveis do ensino, pensam sobre a oferta de aulas lúdicas e as vantagens que estas podem proporcionar ao processo ensino e aprendizagem dos conteúdos matemáticos. A matemática é certamente uma importante disciplina do currículo escolar e sua aplicação encontra-se presente em diferentes contextos do cotidiano. No entanto, muitos estudantes revelam verdadeiro pavor dessa disciplina e não conseguem identificá-la na execução de uma simples tarefa do dia a dia, como contar e medir e muito menos na resolução de problemas mais complexos. Na tentativa de amenizar as dificuldades de aprendizagem apresentadas pelos discentes, a ludicidade pode ser uma excelente alternativa pedagógica capaz de transformar o estudo da matemática em uma experiência mais divertida e prazerosa. Estudiosos revelam que aulas lúdicas não devem ser exclusivas das crianças; jovens e adultos também podem e devem usufruir dessa alternativa pedagógica que muito tem a contribuir para o avanço escolar do aluno. Com o uso de jogos, brincadeiras e desafios matemáticos, os professores podem proporcionar um ambiente diferenciado em que o aluno sinta-se mais motivado e desafiado a explorar e resolver os problemas propostos. Diante do que foi apresentado, surgiu a seguinte indagação: o que professores que atuam em diferentes níveis de ensino pensam acerca da ludicidade como apoio no ensino e aprendizagem da matemática? Pensando compreender estas e outras questões, este trabalho foi dividido em três etapas que se complementam. A primeira etapa consiste na revisão bibliográfica de assuntos associados ao tema em questão. A etapa seguinte consiste na coleta e organização dos dados. A coleta dos dados ocorre a partir da pesquisa qualitativa, com aplicação de questionários eletrônicos, organizados no Google Forms. Os sujeitos selecionados para compor esta pesquisa, são professores atuantes na rede de educação básica em diferentes níveis de ensino e que ministram a disciplina de matemática. A terceira e última etapa envolve a análise e organização dos resultados encontrados. Como o trabalho encontra-se em desenvolvimento, serão apresentados resultados parciais. Dentre os resultados analisados até o momento, destaca-se os sujeitos envolvidos nessa pesquisa apontam que o lúdico quando é trabalho de forma planejada e com objetivos claros, contribui para uma aprendizagem mais significativa, capaz de tornar os indivíduos mais participativos e interessados nos conteúdos ministrados na sala de aula. O presente trabalho está sendo desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência do Instituto Federal Catarinense - PIBID, que possui suporte financeiro do Edital 69/2022 (Capes).

**Palavras-chave:** Lúdico, Ensino, Matemática.

---

<sup>1</sup> Apresentador(a)/ Autor(a) para correspondência: franciehugo@gmail.com

<sup>2</sup> Orientador(a)